

BAB I

PENDAHULUN

A. Penegasan Judul

Dari judul yang saya bikin adalah sesuatu hal yang penting didalam karya ilmiah karna judul yang saya ambil dan menggambarkan isi dari keseluruhan skripsi, bahwa langkah pertama untuk memahami skripsi ini dan menghindari kesalah pahaman maka penulis ingin menjelaskan sedikit tetntang judul tersebut. Adapun judul yang dimaksud adalah : **‘Strategi Guru Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Dengan Metode Permainan Tradisional Lempung (Tanah Liat) Di Tk Islami Terpadu Insan Cendikia Pesisir Barat’**. Untuk mempertegas judul dan menghindari kesalah pahaman dalam pengertian judul yang telah saya bikin, maka penulis jug mengarahkan dan memudahkan istilah yang terdapat dari judul ini.

Permainan tanah liat ini juga bersifat lentur dan lunak bahan nya aman juga untuk anak jika ingin berkreasi dalam bentuk apa saja yaitu, membuat asbak, bola-bola dan lain- lain. Anak akan senang dengan permainan ini karena anak akan belajar memprediksi air yang dibutuhkan tanah liat agar seimbang dan mudah di bentuk.

Perkembangan motorik halus yaitu perkembangan yang dialami oleh keterampilan gerak anak terutama pada syaraf-syaraf halus yang ada di tangan, kematangan sraraf otak dan kognitif mengimbangi motorik halus.

B. Latar Belakang Masalah

Orang tua adalah pendidikan pertama untuk anak yang ada dirumah, sedang guru adalah peran yang membantu orang dirumah untuk mendidik anak disekolah dengan begitu guru mempunyai bermacam-cama strategi yang dilakukan untuk anak disekolah agar mudah dipahami oleh anak didik pada saat guru menyampaikannya tema belajar pada hari ini, maka guru menggunakan beberapa strategi diantara, strategi guru pada saat pembelajaran dimuai melalui dengan metode pendekatan terlebih dahulu dengan anak didik yang akan kita bimbing begitu sudah dekat dengan anak maka guru mulai masuk dalam pembelajaran.

langkah yang baik adalah memasukan anak ke dalam PAUD saat anak mencapai usia *golden age*, sebagaimana termaktub dalam pasal 1 ayat 4 UU No. 2 tahun 2003 (Sistem Pendidikan)

“(PAUD) suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani dengan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Anak memiliki sifat meniru yang handal sehingga mereka dapat mengeksplorasi pengalaman yang mereka dapatkan dengan adanya pengulangan pada kegiatan yang

bersifat eksperimen, hal ini melibatkan seluruh potensi dan intelegent, baik yang bersifat akademik maupun non akademik. Sisi kecerdasan anak berkembang lalu anak akan menjadi berani untuk melakukan sesuatu, melaksanakan tugas dan merasakan kepercayaan diri, memberikan anak kesempatan untuk maju ke depan kelas adalah salah satu upaya guru untuk menyesuaikan aspek perkembangan anak dengan yang ada di peraturan pendidikan nasional¹.

salah satu perkembangan anak yang dapat di kembangkan perlu usaha yang dilakukan oleh orang tua, guru dan lingkungan untuk meningkat kan kecerdasan anak. sehubungan dengan hal ini, dapat di kemukakan, kreatifitas anak dapat dikembangkan melalui minat bakat anak yang memberikan rasa tertarik dari dalam hati yang masih bersih. Hal yang mudah dilakukan adalah dengan memberikan aktivitas yang digemari dengan tujuan menjadikan hidup anak penuh dengan kesenangan dalam bermain. Bermain menjadi hal utama munculnya kreatifitas pada diri anak dimana bermain memberikan motif kesempatan pada anak mengeksplor motif-motif dan menemukan cara-cara yang baru dan mengembangkan imajinasi anak tersebut.

Lambang dari ilmu dengan fungsi sebagai penyampaian pesan dan nasihat adalah salah satu pengertian dari permainan tradisional, dengan permainan ini anak bisa meneliti namun hanya sebatas perkembangan fisik motorik anak, bermain permainan tanah termasuk permainan tradisional indonesia dan hampir disemua daerah memiliki tanah liat (lempung). permainan ini untuk membantu berimajinasi anak untuk membuat suatu benda yang di inginkan dari permainan tanah liat.

Permainan ini juga bersifat lentur dan lunak bahan nya aman juga untuk anak jika ingin berkreasi dalam bentuk apa saja yaitu, membuat asbak, bola-bola dan lain-lain. Pemberian air pada tanah liat menjadi kemampuan anak dalam menentukan agar tanah liat tidak terlalu basah dan tidak juga terlalu kering, kemudian anak pasti senang dengan permainan ini.

Keterampilan anak akan berkembang seiring dengan diimbangnya syaraf otak dan kognitif yang ada pada diri anak, otot-otot halus pada diri anak yang berada disalah satu anggota tubuh yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti tangan dan penguatan pada otot-otot tersebut untuk memperbanyak syaraf otot halus lainnya adalah proses perkembangan motorik halus yang harus di bina sejak dini pada anak. Hal ini di akui para ahli untuk memberikan kemampuan otot halus dalam melakukan berbagai hal di masa anak hingga lanjut usia.

Pentingnya perkembangan motorik halus menjadi suatu program penting dalam pengembangan aspek anak usia dini. organ otak sangat mempengaruhi motorik halus anak. Dalam teori-teori mengenai syaraf dan biologi otak menjadi pengendali dari segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Maka kematangan syaraf otot motorik halus akan semakin meningkat apabila otak anak mengalami kematangan,

¹ Tim Redaksi, "UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdeknas)" (2003).

tentu hal ini membutuhkan berbagai upaya dalam menstimulus dan merangsang otak anak sebagai pencetus munculnya kreativitas pada diri anak.

Pusat syaraf sebagai pengatur dan pembentuk perkembangan fisik motorik anak dengan koordinasi. Kegiatan yang ada dari lahir dan reflek manusia menimbulkan gerak, gerakan motorik kasar sifat dari gerakan pada tubuh manusia itu sendiri, sedangkan kemampuan yang lebih rinci dan mendetail lebih identika dengan gerakan yang ditimbulkan oleh motorik halus. Menurut Sumanto lingkungan alam dan budaya dapat memberikan manfaat pada pembelajaran seni:

- a) Efektifnya kegiatan pembelajaran, anak akan mudah menguasai lingkungan dan alam sekitarnya yang sering ia lihat dan telaah;
- b) Pembelajaran yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan yang sedang dihadapi oleh anak;
- c) Efesien, murah dan terjangkauunya bahan dan alat juga media yang digunakan dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan pada anak;
- d) Bermain adalah dunia anak, maka penggunaan media lam seperti tanah liat adalah hal yang dapat memberikan daya tarik pada anak untuk mempelajari fenomena lam serta merangsang motorik halusnya².

Motorik halus anak perlu dikembangkan dengan baik melalui stimulasi (rangsangan) yang diupayakan orang tua, guru dan masyarakat sekitar, dengan berkembang baiknya motorik halus anak akan menjadi kebanggaan pada diri anak atas hasil karya yang ia ciptakan, masa kanak-kanak adalah masa yang sangat tepat dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, karena pada masa ini 50% perkembangan pada manusia melaju pesat, tak heran anak mempunyai istilah sebagai peniru ulung. Untuk menunjang rangsangan yang diberikan oleh guru serta penunjang fasilitas yang masih mengalami kekurangan, alam telah dengan gratis memberikan tanah sebagai media pembelajaran salah satunya media tanah liat (lempung)³.

Uraian di atas memberikan kita pengertian mengenai pentingnya menstimulus dan merangsang saraf otak dan otot halus anak, anak perlu diberikan kesempatan dalam mengaplikasikan dirinya sendiri melalui permainan. Refleksi diri anak dalam mengembangkan motorik halusnya dapat di ajarkan oleh guru melalui metode permainan tanah liat, tanah liat adalah bahan alam yang mudah ditemukan serta menjadi pengganti plastisin, dengan tanah liat anak dapat menunjukkan kreativitasnya serta bangga akan hasil karyanya. Tanah liat juga memiliki ketahanan dan mudah kering sehingga anak dapat membentuk bentuk yang ia sukai dan dapat dipajang dan dilihat oleh orang tua.

² Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 1254.

³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 66.

Anak akan mudah berkreasi dengan tangannya jika gerakan motoriknya baik, seperti memberikan permainan tanah liat tentu saja perlu dalam pengawasan guru yang disekolah untuk anak berkeasi membuat bentuk-bentuk sederhana, semisal anak membuat asbak, bola-bola kecil, bahkan bisa saja guru memberikan tugas untuk membuat bentuk logaritma sederhana. Seperti bentuk segi tiga persegi panjang, persegi maka anak dengan bermain tanah liat juga mengetahui bentuk-bentuk loritma yang sudah dibuatnya

Ada beberapa indikator perkembangan motorik halus anak usia dini yang harus dicapai dalam pembelajaran ini, yakni perlunya rangsangan yang terarah, terpadu dan berkesinambungan untuk meningkatkan perkembangan motorik halus, penggunaan metode, model, strategi dan media dalam pembelajaran adalah salah satu cara dan upaya yang dapat dilakukan oleh guru dan orang tua dalam menunjang perkembangan anak.

Banyak teknik yang dapat ddiberikan oleh guru kepada murid dalam pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan tanah liat, tanah liat di Indonesia sendiri sangat berlimpah hal ini mengingat daerah Indonesia yang berada pada garis khatulistiwa, serta memiliki gunung berapi yang cukup banya,Indonesia juga terletak antara dua lempeng asia dan australia. Yang menimbulkan keberagaman jenis tanah di Indonesia cukup beragam. Di setiap daerah memiliki jenis tanah yang berbeda-beda termasuk tanah liat banyak dimiliki oleh berbagai daerah di Indonesia⁴.

Permainan seperti plastisin memiliki karakteristik yang sedikit berbeda dengan tanah liat, plastisi lebih tidak menggunakan air sebagai bahan bantu untuk membentuk seperti tanah liat. Kreatifitas yang dimiliki anak akan aktif dalam membentuk tanah liat menjadi suatu bentuk dengan menarik air yang diperlukan. Pada saat pembentukan tanah liat inilah motorik halus yang dimiliki oleh anak berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana permainan dengan media tanah liat dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak, serta strategi guru dalam mengupayakan program metode pembelajaran melalui permainan tanah liat⁵.

Bermain lempung ini adalah suatu kegiatan permainan sambil belajar untuk membentuk suatu benda yang anak mampu berkreasi sesautu dengan keinginan anak. Tekstur tanah liat ini yang bermacam-bacam mulai dari yang yang lentur ada juga yang sedikit kasar, ketika tanah liat yang sedikit kasar dicampurkan dengan air yang dituangkan oleh anak didik maka tekstur nya akan

Sedikit lembut dan mudah dibentuk. Ketika memainkan media tanah liat anak akan membentuk dan berkreasi sesuai dengan keinginan nya Ingin jadikan apa tanah liat itu, biasanya anak akan belajar untuk mengaplikasikannya pada kehidupannya

⁴ Romlah Romlah, "Pengaruh Motorik Halus Dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): h. 132, <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2314>.

⁵ Yasin Mustofa, *EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Sketsa, 2007), h. 101.

sehari-hari. Fungsi kognitif anak akan menjadi lebih kuat saat itu karena pada dasarnya anak belajar untuk menyelesaikan secara mandiri⁶.

Pembuatan kerajinan atau karya dari tanah liat memerlukan ketekunan, ketelitian serta kesabaran karena penggunaan air pada tanah liat harus sesuai, selain itu pembuatan karya juga cukup lama menggunakan media ini. tetap bagi anak usia dini ini hanya sebatas bermain sambil belajar saja. Dan sebagai pengajar persiapan harus dilakukan secara detail dan sebelum pembelajaran dilakukan bahan dan alat alangkah baik jika disiapkan sebelum dimulainya pembelajaran yang berguna untuk memudahkan pengerjaannya. Hasil wawancara memperkuat uraian yang telah dipaparkan oleh peneliti sebelumnya, wawancara dilakukan terhadap salah satu guru wali kelas yang mengungkapkan bahwa media yang digunakan hanya itu-itulah saja, kreatifitas serta inovasi dari guru sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang efektif dan produktif.

Dari sembilan peserta didik yang ada di TK-Islami terpadu insan cendikia, pesisir barat menyimpulkan tiga orang anak memiliki keaktifan dalam proses belajar mengajar serta memiliki perkembangan motorik yang sudah mulai berkembang, sedangkan tiga anak lainnya masih memerlukan latihan dan rangsangan untuk membantu ketertinggalan mereka dalam mengembangkan motorik halus⁷.

Tabel 1.1
Hasil Pra Observasi Perkembangan Motorik Halus
TK Islami Terpadu Cendikia, Pesisir Barat

No.	Nama	Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Fabian	MB	MB	MB	MB	MB
2.	Fatir	BB	BB	BB	BB	BB
3.	Fany	BB	BB	MB	BB	BB
4.	Kayla	BB	BB	BB	MB	BB
5.	Fariq	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
6.	Rahmat	MB	MB	BSH	MB	MB
7.	Habib	BB	BB	MB	BB	BB
8.	Dasi	BB	BB	MB	BB	BB
9.	Yati	BB	BB	MB	BB	BB

Sumber : hasil observasi di TK-Islami terpadu insan cendikia, Pesisir Barat.

Berikut adalah indikator lingkup perkembangan Motorik halus anak hal ini, di tanda dengan:

⁶ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, 11 Jilid 1 (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 216.

⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, 1 Cet-1 (Jakarta: Kencana, 2011), h. 51.

1. Semakin baik gerak motorik halus anak dapat berkreasi, maka semakin baik pula anak cepat mengikuti.
2. Kreatifitas anak semakin meningkat
3. Mampu melakukan dan membuat bentuk-bentuk sederhana dari permainan tanah liat
4. Pandai mengetahui dengan tekstur dari tanah tersebut
5. Pandai juga mengetahui teknik-teknik dalam melakukan permainan tanah liat.

Keterangan :

{BB} Artinya: Belum berkembang

{MB} Artinya: Mulai berkembang

{BSH} Artinya: Berkembang sesuai harapan

{BSB} Artinya : Berkembang sangat baik

Perkembangan motorik halus pada anak di TK Islami Terpadu cendikia dengan kategori Mulai Berkembang sebesar 30%, 10% setara satu anak telah berkembang sesuai harapan dan 60% anak masih belum berkembang, hal ini memperlihatkan kepada kita semua untuk lebih merangsang dan memberikan latihan lebih pada anak melalui kegiatan-kegiatan yang mengembangkan otot halus anak yang berada pada tangan anak.

Kesimpulannya penggunaan metode permainan tradisional yaitu tanah liat dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini pada kelompok A1 Tk-Islami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir barat. belum menunjukkan hasil yang optimal⁸. Maka peneliti tertarik untuk menganalisis secara rinci dan terarah mengenai permasalahan motorik halus yang kurang berkembang di kelompok A1 di Tk- Islami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir barat. Diatas dengan penelitian yang berjudul Strategi guru dalam mengembangkan motorik halus anak dengan metode permainan tradisional lempung (tanah liat) di Tk- Islami terpadu insan cendikia pesisir barat.

C. Fokus Penelitian dan sub-Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, fokus penelitian ini membahas tentang strategi guru dalam mengajar dan mengembangkan motorik halus anak dalam metode permainan tradisional tanah liat di TK Islami terpadu insan cedekia, kabupaten pesisir barat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di ajukan peneliti berdasarkan uraian permasalahan di atas adalah: “Bagaimana strategi guru dalam mengembangkan motorik halus anak melalui metode permainan tradisional yaitu tanah liat di TK Islami terpadu insan cedekia,

⁸ Desi Maryanti, “Hasil Wawancara Tentang Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak” (2021).

kabupaten pesisir barat?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini: untuk mengetahui mengembangkan motorik halus anak melalui metode permainan tradisional tanah liat di TK Islami terpadu insan cedekia, kabupaten pesisir barat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan bagi peneliti, yakni :

1. penelitian ini membantu guru dalam memberikan permainan yang menarik serta kreatif untuk anak, serta meningkatkan inovasi media yang dilakukan oleh guru untuk menunjang pembelajaran;
2. Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan bakat anak, maka penelitian ini menjadikan tanah liat sebagai media pembelajaran yang baik;
3. memahami lebih dalam mengenai perkembangan motorik anak terutama motorik halus sebagai hasil usaha penelitian ini dilakukan⁹.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Primasari yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan Media Tanah Liat di Kelompok A1 TK Gita Insani Sleman”.

Hasil: hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan kemampuan motorik halus anak secara klasikal pada kriteria baik yaitu 28 %. Pada siklus I meningkat menjadi 44 % anak dengan kriteria baik, dan pada siklus II meningkat menjadi 84 % anak dengan kriteria baik. Pada siklus II ini kemampuan motorik halus anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 84 % dari 18 jumlah anak yang telah mencapai indikator pada kriteria baik. Dengan demikian, kegiatan membentuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kata kunci: kemampuan motorik halus, kegiatan membentuk¹⁰.

2. Ayu Maisara, Muchammad Eka Mahmud dan Wildan Saugi dengan judul penelitian “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat”.

Hasil: Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin tanah liat pada pra siklus,

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Bina Aksara, 2007), h. 202.

¹⁰ Heni Primasari, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan Media Tanah Liat Di Kelompok A1 TK Gita Insani Sleman” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), <https://eprints.uny.ac.id/14405/>.

- siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan, pada pra siklus diperoleh angka sebesar 9% dengan kategori Belum Berkembang (BB) atau kurang, siklus I diperoleh angka sebesar 27% dalam kategori Belum berkembang (BB) atau kurang, siklus II naik menjadi 47% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) atau cukup, sedangkan pada siklus III mengalami kenaikan menjadi 93% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini¹¹.
3. Tri Sularsih dengan judul penelitian “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Menggunakan Media Tanah Liat Pada Anak kelompok A TK Tunas Karya II Desa Kayen Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan tahun 2019”.
Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus anak dapat meningkat dari kegiatan meremas, memilin, membentuk, dan mencetak. Hasil keterampilan motorik halus meningkat dari pra tindakan yang menunjukkan kategori BSH hanya 5 anak (31,25%), pada tindakan siklus I meningkat menjadi 11 anak (68,75%), dan pada akhir siklus meningkat menjadi 15 anak (93,75%)¹².

Mengacu pada beberapa hasil penelitian di atas, maka peneliti menekankan pada meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan motorik halus anak dengan kegiatan bermain dan membentuk¹³.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

Aspek terpenting dalam sebuah penelitian adalah adanya prosedur penelitian yang menyangkut pada metode penelitian yang digunakan peneliti. Karena peneliti ingin menelaah dan mendeskripsikan secara rinci mengenai strategi guru menggunakan media tanah liat untuk mengembangkan motorik halus anak, maka peneliti menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif.

Sugiono mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan untuk memberikan analisis serta proses mengamati fenomena-fenomena yang terjadi

¹¹ Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, and Wildan Saugi, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat,” *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1, no. 2 (2020): 46–54, <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.7>.

¹² Tri Sularsih, “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Menggunakan Media Tanah Liat Pada Anak Kelompok A TK Tunas Karya II Desa Kayen Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan Tahun 2019,” *Jurnal VISIONER: Hasil Penelitian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (2021): 26–37, <http://jurnal.lppm-staifapacitan.ac.id/index.php/jvis>.

¹³ Kartini Kartono, *Pengantar Riset Sosial* (Bandung: Alumni, 2006), h. 171S.

lingkungan sekitar. Penelitian ini menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci yang melakukan penelitian untuk memperoleh hasil yang sesuai pada objek penelitian. Arikunto juga menyampaikan penelitian kualitatif tidak memberikan ilusi ataupun pemalsuan dari fakta dan data yang ada di lapangan artinya data yang disajikan akurat dan sesuai dengan sebenarnya¹⁴.

a. Desain Penelitian

Penelitian ini mengutamakan proses pengumpulan data wawancara dalam proses penganalisisan atas strategi yang digunakan oleh guru. pengembangan motorik halus anak sebagai refresentasi penggunaan metode permainan tanah liat. Maka dalam hal ini peneliti berusaha memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang ada mengenai perkembangan motorik halus yang dimiliki oleh anak. Deskriptif adalah desain penelitian yang digunakan peneliti untuk memberikan uraian secara naratif mengenai hasil penelitian ini.

2. Partisipan dan Tempat Penelitian

a. Partisipan

Penelitian ini melibatkan sembilan anak pada kelompok A1 TK Islami Terpadu Insan Cendikia Pesisir Barat.

b. Tempat Penelitian

A1 TK Islami terpadu insan cedekia, kabupaten pesisir barat.

3. Prosedur Pengumpulam Data

Prosedur ini adalah tahap yang penting dilakukan oleh peneliti untuk menyiapkan apa saja yang perlu digali pada saat proses penelitian di lapangan, berikut pengumpulan data yang digunakan peneliti:

a. Wawancara (*interview*)

Wawancara, proses tanya jawab berupa lisan dengan bertatapan langsung anatar penanya dan narasumber, yang didengar baik oleh penanya⁹ percakapan yang berupa wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan hasil dari apa yang dicari penanya. Sehingga diketahui bahwa wawancara proses pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang di inginkan untuk mencapai tujuan tertentu dalam sebuah penelitian, wawancara sendiri terbagi menjadi:

- 1) Interview dipimpin yang menggunakan pokok-pokok masalah sebagai peraturan dari pertanyaan yang di ajukan;
- 2) Interview tidak dipimpin (bebas) adalah pertanyaan yang di ajukan tidak memperhatikan aturan-aturan yang ada pada pedoman wawancara;.

¹⁴ W. Santrock, *Perkembangan Anak*, h. 216.

- 3) Interview bebas terpimpin, pewawancara membuat pokok masalah yang akan ditanyakan tanpa terikat aturan.

Prosedur wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tidak terpimpin atau bebas, hal ini dilakukan agar antara pewawancara dan narasumber memiliki keakraban dan keterikatan serta tidak kaku dalam proses wawancara.

b. Pengamatan (*observasi*)

Metode observasi yaitu pengamatan dan pencatatan secara rinci mengenai suatu hal yang diamati dan ditelaah untuk memperoleh informasi secara akurat. proses ini dilakukan terhadap objek serta objek yang diteliti untuk mendapatkan gambaran dan data yang dapat diuraikan secara naratif oleh peneliti sehingga hasil penelitian ini lebih transparan dan konkrit sesuai dengan keadaan yang sesuai dengan di lapangan. Pengumpulan observasi yang dilakukan penelitian dalam hal ini dilakukan secara non partisipan dimana peneliti tidak terlibat dalam proses penelitian¹⁵.

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti sendiri pada kelas A1 sebagai objek dan subjek penelitian untuk mengamati strategi guru dalam mengembangkan motorik halus anak dengan penggunaan media tanah liat. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda ceklis pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu proses mencari data tertulis sebagai peneliti. Yaitu mencari data yang mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya untuk mendapatkan informasi yang jelas, akurat dan mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi objektif di TK Islami terpadu insan cerdas, kabupaten pesisir barat. Seperti sejarah berdirinya visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, dll.

4. Teknik Analisis Data

Model analisis yang digunakan adalah analisis interaktif yang dikembangkan oleh milles and huberman dengan langkah:

a. Reduksi Data (*data reduction*)

¹⁵ Cecep Kustandi and Bambang Surjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011).

Reduksi data proses merangkum dan meringkas serta mengklasifikasikan hasil penelitian yang penting dan dapat membantu peneliti menjawab rumusan dan tujuan penelitian, pada proses ini peneliti harus memberikan informasi atau data penelitian yang jelas dan sesuai dengan fakta yang ada. Data yang telah dipilah akan memperjelas hasil dan temuan penelitian sehingga tidak menimbulkan kerancuan dan salah pemahaman

b. Penyajian Data (*data display*)

Pada analisis ini data disajikan melalui uraian, gambar, sketsa, grafik dan diagram. Data disajikan dengan tujuan memberikan gambaran pada para pembaca mengenai apa saja yang telah ditemukan peneliti di lapangan. Data yang disajikan adalah data yang telah dipilah oleh peneliti sehingga lebih ringkas dan terarah.

c. Menarik kesimpulan (*verifikasi*)

Tahap akhir dari analisis ini adalah penarikan kesimpulan oleh peneliti mengenai hasil yang telah disajikan dan ditemukan peneliti di lapangan. Kesimpulan yang ditarik harus dapat menggambarkan keseluruhan dari hasil penelitian dengan uraian yang singkat dan jelas.

5. Pemeriksa keabsahan Data

Data yang telah di olah peneliti harus di periksa keabsahannya sehingga hasil yang ada dapat diterima, pemeriksaan ini dapat dilakukan melalui validitas internal dan eksternal, realibilitas dan obyektifitas. Proses pemeriksaan keabsahan antara penelitian kuantitatif dan kualitatif berbeda, sehingga penting bagi peneliti untuk mengetahui teknik pemeriksaan keabsahan data kualitatif ini. Erlandson, Lincoln dan guba mengemukakan bahwa keabsahan dapat dicapai melalui penerapan sembilan teknik, yaitu: perpanjang waktu (*prolonged engagement*) Observasi dengan sungguh-sungguh, (*pasistenst observastion*), triangulasi (*tringulation*, wawancara dengan sejawat(*peer debriefing*), analisis khusus negatif(*negative case analysis*, pencegahan anggota internal (*member chesks*), *providing thick description*, *compiling an audit trail* dan membuat jurnal refleksi¹⁶.

Bertolak dari pandangan Lincoln, guba dan Erlandson maka dalam penelitian ini pemeriksaan data dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Observasi dengan sungguh-sungguh (*pasistenst observastion*)

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi di sekolah dengan cara pengamatan secara langsung melihat aktivitas yang ada

¹⁶ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK* (Jakarta: Depdikbud, 2005).

didalam kegiatan belajar mengajar di Tk berkaitan dengan pengembangan motorik halus anak. Selain menggunakan catatan lapangan, peneliti menggunakan alat bantu berupa handphone kamera dan *voice recorder* untuk merekam dan mengambil gambraer sebagai bukti data agar diperoleh memenuhi kreabilitas.

b. Memper panjang waktu (*prolonged engagenent*)

Dalam hal ini peneliti sebagai pengamat partisipan yang mengamati secara langsung serta terlibat dengan berbagai pihak dalam memperoleh berbagai informasi mengenai metode permainan tanah liat. Pengecekan data dimaksudkan untuk melihat keabsahan data penelitian ini

c. Pengecekan anggota (*member chesks*)

Secara informal peneliti melakukan pemeriksaan terhadap anggota yang terlibat dalam penelitian ini seperti staff. Sedangkan pengecekan secara formal dilakukan stelah pengumpulan data selesai. Setelah data selesai dikumpul, pengecekan data secara informal dilakukan bersama kepala sekolah, guru dalam bentuk kerjasama dalam penulisan laporan hasil penelitian ini. Dan pengecakan anggota secara menyeluruh dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan komite sekolah/ orang tua siswa. Pemeriksaan ini dilakukan untuk memperoleh data yang efektif dan lebih baik.

I. Sistematika Pembahasan

1. Pada bab 1 peneliti menguraikan permasalahan yang ada di lapangan dalam uraian latar belakang, hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada sehingga peneliti dapat memberikan fokus dan sub fokus penelitian ini;
2. Bab II di susun untuk menguraikan berbagai teori dari sumber-sumber yang ada untuk memperjelas serta memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai motorik halus dan permainan tradisional lempung (tanah liat);
3. Bab III disusun untuk mendeskripsikan mengenai objek penelitian, yang mana memberikan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek untuk menunjang penelitian yang ada, pada bab ini juga di paparkan hasil penelitian berupa fakta dan data;
4. Bab IV dilakukan untuk menganalisis hasil penelitian dari berbagai refleksi pribadi, teori dan penelitian sebelumnya, selain itu juga pada bagian ini disampaikan temuan penelitian sebagai jawaban atas rumusan dan tujuan penelitian;
5. Bab V diuraikan untuk memberikan kesimpulan yang dapat menjadi acuan pembaca dalam menelaah skripsi ini serta memberikan rekomendasi kepada berbagai pihak agar penelitian ini dapat memiliki manfaat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Strategi Guru dalam Mengembangkan Motorik Halus

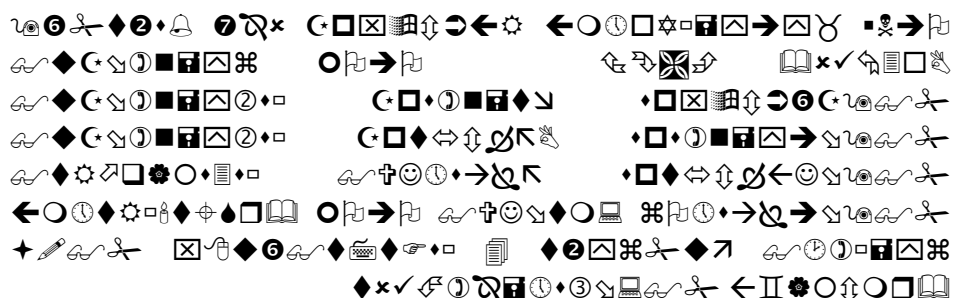
1. Pengertian Strategi Guru

Pengertian strategi pembelajaran, menurut Ahmadi dan Prasetya menyatakan bahwa ‘strategi belajar mengajar adalah memilih dan menetapkan metode belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh pendidik dalam menunaikan tugasnya’. Dari buku yang berjudul Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam

kurikulum 2013 ditulis oleh Sofan Amri, bahwa Strategi Pembelajaran adalah perencanaan dan tindakan yang tepat dan cermat mengenai kegiatan pembelajaran agar kompetensi dasar dan indicator pembelajarannya dapat tercapai.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas mengenai strategi pembelajaran dapat di simpul kan bahwasannya strategi pembelajaran adalah suatu siasat atau cara yang dilakukan guru atau pendidik dalam menyederhanakan pembelajaran yang akan diajarkan dalam kelas, atau dengan kata lain cara yang dilakukan oleh guru dalam menetapkan langkah-langkah utama dalam mengajar serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Dalam peraturan menteri pendidikan nasional no. 58 tahun 2000 landasan tingkat pencapaian perkembangan motorik anak setidaknya sudah dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan dan kelincahan nya.baik antara yang diinginkan oleh anak dan yang ingin dilakukannya. Di dalam Al Qur'an dijelaskan mengenai perkembangan fisik anak dalam surat al- mu'min ayat 13-14 yang berbunyi



Artinya: 13. Kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim). 14 Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu

Kami bungkus dengan daging.

kemudian Kami jadikan Dia 13 ng (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta yang p... Al-Mu'min: 13-14)¹⁷

Dijelaskan proses kejadian manusia yang diuraikan dalam proses tersebut yang membuktikan perlunya beriman dan tunduk kepada Allah sang pencipta, serta keharusan mengikuti jejak-jejak orang mukmin. Ayat ini menjelaskan mengenai perkembangan fisik manusia terjadi melalui beberapa tahap, yang diawali saripati, tanah hingga menjadi makhluk yang bernama manusia. Pada masa kanak-kanak perkembangan fisik terjadi pada semua bagian tubuh dan fungsinya. Seperti perkembangan kemampuan motoriknya, khususnya motorik halus yang berupa kemampuan sedikit demi sedikit bisa menggerakkan tubuhnya terutama pada pergelangan tangannya kemudian secara tidak langsung. Adapun gerakan dalam motorik halus anak:

- a. Meremas
- b. Menggegam
- c. Menuangkan
- d. Menarik
- e. Membuang
- f. Membentuk
- g. Mencampurkan

Kegiatan ini secara tidak langsung mendukung untuk mengembangkan motorik halus pada anak dengan dilatih dalam keseharian. Dicy dan Carey menyebutkan ada komponen strategi pembelajaran, dari situs pembelajaran secara keseluruhan menggunakan peran penting. Pada bagian ini guru dapat menarik minat anak didik atas materi belajar yang akan disampaikan. Penyampaian informasi, seringkali dianggap paling penting dalam proses pembelajaran padahal bagian ini hanya merupakan salah satu komponen dari strategi pembelajaran. Guru yang mampu menyampaikan informasi dengan baik tetapi tidak melakukan pendahuluan yang menarik atau memotivasi dengan mulus akan mengalami kendala.

Adapun tugas guru Rostiyah N.K menginventarisir tugas guru secara garis besar yaitu mewariskan kebudayaan dalam bentuk kecakapan, kepandaian, dan

¹⁷ Yayasan Penyelenggara Peterjemah/Pentafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an Dan Terjemah* (Madinah: Muijamma' Al Malik Fahd Li Thiba'at Al Mush-Haf Asy-Sarif, 2015).

pengalaman kepada anak didik nya sesuai dengan nilai dasar negara, mengarah kan dan membimbing anak sehingga memiliki kedewasaan dalam berbicara, bertindak, dan bersikap.tanggung jawab terbesar dalam hal perencanaan pelaksanan dalam membimbing anak untuk memahami dan menyelesaikan kan masalah yang di hadapi murid nya dan guru harus mendapat merangsang anak didik memiliki semangat dan tinggi dan rasa ingin tahu yang kuat. Menurut anwar peran guru selanjut nya sebagai pemimpin kelas harus mampu menciptakan situasi kelas yang ilmiah, agamis,dan menyenangkan kan.

2. Pengertian Motorik Halus Anak

Elizabeth B. Hurlock, perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi. Kelompok otot dan syaraf ilmiah yang nantinya mampu mengmbangkan ferakan motorik halus, misalnya dalam menggenggam, meremas, membentuk melenturkan dan menuangkan air. Kemampuan anak dalam menggerkan aspek motorik halus ini memudahkannya untuk memproduksi aktivitas yang sudah lancar dilakukan oleh para oranag dewasa. Dan sangat mendasar ketidak mampuan anak akan sangat berpengaruh bagi kehidupan dimasa yang akan datang.

Magil richard menyatakan keterampilan ini merupakan koordinasi yang memerlukan ketetapan untuk menghasilkan keterampilan motorik halus anak. Ini sering juga disebut sebagai keterampilan yang memerlukan koordinasi mata dan tangan. Oleh karna itu gerakan didalam motorik halus tidak membutuhkan tenaga, akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat dan kreatifitas¹⁸.

Contoh nya seperti bermain tanah liat, mencampurkan air, dan mengetahui takaran air dan tanahnya. Berdasarkan teori perkembangan anak, diyakini setiap anak di lahirkan dengan satu kelebihan bakat yang ada pada dirinya. Untuk itu anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai denagan cara memperkarya lingkungan bermainnya. Itu berarti orang dewasa maupun orang tua perlu memberikan peluang pada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berimajinasi, dan menggali sumber-sumber terunggul yang tersembunyi dalam diri anak tersebut.

Paradigma baru pendidikan anak usia dini haruslah berorientasi pada pada pendekatan berpusat pada anak dan perlahan menyeimbangkan dominasi pendekatan lama yang lebih berpusan pada guru. Menurut beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa, motorik halus merupakan gerakan ringan yang menggunakan otot-otot kecil memanfaatkan jari jemari anak seperti melakukan kegiatan yang akan dilakukan seperti menggenggam meremas dan mencampurkan. Pada saat anak bermain sambil belajar dengan

¹⁸ Mustofa, *EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam*, h. 101.

permainan tradisional tanah liat ini anak akan bertambah pengetahuannya untuk mengetahui kegiatan-kegiatan baru yang akan dilakukan oleh anak itu sendiri.

3. Fungsi Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, sedangkan sebagian lainnya untuk mendapat penerimaan sosial karena tidak mungkin mempelajari Keterampilan motorik secara serempak atau secara bersamaan. Prinsip utama perkembangan fisiologi anak usia dini adalah koordinasi gerakan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Pada awal perkembangan, gerakan motorik anak tidak terkoordinasinya dengan baik. Seiring dengan kematangan dan pengalaman anak kemampuan motorik tersebut berkembang dari tidak terkoordinasi dengan baik. Prinsip utama perkembangan motorik adalah kematangan, urutan, motivasi, pengalaman dan latihan praktik. Anak akan memusatkan perhatian untuk mempelajari keterampilan yang akan membantu mereka bentuk penyesuaian yang penting pada saat itu. anak merasa ingin mandiri, mereka akan memusatkan perhatiannya untuk menguasai keterampilan yang memungkinkan mereka dapat mandiri.

Pekembangan kepribadian anak secara keseluruhan. Elizabeth Hurlock mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konsentrasi perkembangan individu, sebagai berikut :

- a. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyelesaikan dirinya dengan lingkungan sekolah. Pada usia prasekolah atau usia kelas-kelas awal, anak sudah dapat dilatih.
- b. Melalui latihan yang tepat, motorik kasar dan halus ini dapat diingat dalam hal kecepatan, keluwesan, dan kecermatan, secara bertahap seorang anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan yang diperlukan guna penyesuaian dirinya sendiri.
- c. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan anak tidak normal akan menghambat untuk dapat bergaul dengan lingkungannya.
- d. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan konsep diri/ kepribadian anak.

4. Tahap Pengembangan Motorik Halus

Menurut Izatul Laila ada tahap-tahap perkembangan motorik halus yang paling utama adalah:

- a. Pada saat umur 3 tahun kemampuan gerak motorik halus anak belum berbeda dari kemampuan gerak halus bayi.
- b. Pada usia 4 tahun, koordinasi pada anak secara substansi sudah

mengalami kemajuan dengan gerakan nya sudah cepat.

- c. Pada usia tahu, koordinasi anak sudah lebih sempurna lagi pada tangan, sela-sela jari-jemari, lengan, dan tubuh bergerak.
- d. Pada masa akhir anak umur 6 tahun belajar bagaimana menggunakan suatu benda.

Keterampilan motorik halus adalah gerakan tubuh yang melibatkan otot kecil seperti jari jemari dan pergelangan tangan, serta koordinasi antara mata dan tangan dan perasaan dengan sabar. anak di TK lebih sering diarahkan pada latihan otot tangan dan jari-jemari, ini digunakan untuk makan, berpakaian, dan lainnya.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus

Faktor yang mempengaruhi tinggi rendah nya kualitas kemampuan motorik halus anak ditentukan oleh:

- a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri yang meliputi bawaan, potensi, psikologi, semangat belajar serta mempunyai kemampuan khusus.

- b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar diri anak baik yang berupa pengalaman teman sebaya, kesehatan dan terpenting adalah lingkungan sekitar.

Kondisi yang mempunyai dampak paling besar terhadap cepat nya perkembangan motorik anak diantaranya :

- a. Sifat dasar genetic termasuk bentuk tubuh kecerdasan mempunyai pengaruh yang sangat menonjol terhadap perkembangan motorik anak.
- b. Kelahiran yang sukar khususnya apabila anak yang kerusakan organ dalam maka akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- c. Cacat fisik kebutaan akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- d. Adanya rangsangan dorongan dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- e. Anak yang IQ nya tinggi menunjukkan perkembangan yang lebih cepat
- f. Seandainya tidak ada gangguan lingkungan maka kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahir akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- g. Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan anak berkembang dalam kemampuan motoriknya.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik halus anatar lain :

- a. Kemampuan fisik yang mungkin untuk bergerak, anak yang normal perkembangan motoriknya akan lebih baik dibandingkan anak yang memiliki kekurangan.
- b. Keinginan anak yang memotivasikannya untuk bergerak, termotivasinya anak untuk bergerak akan lebih bagus dan luas lagi karna semakin dilatih kemampuan motorik nya akan semakin meningkat cepat.
- c. Lingkungan yang mendukung, seandainya tidak ada gangguan lingkungan, pada pertumbuhan dan perkembangan anak maka menstimulus untuk kesehatan dan gizi yang baik pada pasca awal dan akhir anak akan mempercepat perkembangan motoriknya. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun bisa menurunkan kecerdasan anak, terutama pada masa awal kehidupannya.
- d. Jenis kelamin, masa pertumbuhan anak perempuan lebih cepat dari pada anak laki-laki. Setelah melewati masa pubertas pertumbuhan anak laki-laki akan lebih cepat perkembangan nya dibandingkan anak perempuan.
- e. Usia, orang tua dan orang dewasa yang ada disekitar anak harus mengamati tingkat perkembangan anak-anak dan merencanakan berbagai kegiatan yang dapat menstimulusnya.
- f. Metode pelatihan anak, dengan menggunakan metode ini secara rutin akan meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan cara setiap waktu dan kesempatan untuk rajin melatih pergerakan tangannya.
- g. Keadaan sosial ekonomi, anak yang berada dalam keluarga mampu akan mudah mendapatkan dorongan dan bimbingan dari keluarganya, sedangkan anak yang dalam ekonominya, rendah orangtuanya memfokuskan dirinya, pada kebutuhan sehari-hari perkembangan motorik anak tidak diperhatikan sungguh miris yang akan terjadi pada anak.

Dalam teori yang ada diatas, maka dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus anak usia dini. Dengan berbagai faktor tersebut, maka diharapkan pada orang tua dan guru dapat gabung untuk menghindari dan bisa mengatasi faktor yang dapat menghambat keterampilan motorik halus anak. Ada beberapa cara yang digunakan orang tua dalam mendidik anak:

- a. Tidak membereika perhatian, sedikit memberikan perhatiandengan anak, tidak membantu disetiap anak dalam melakukan kegiatan sederhana, akibatnya anak kurang luas untuk berhubungan dengan sekitar lingkungan dan tumbuh menjadi anak implisif.
- b. Terlalu menekan, orang tua yang selalu otoriter pada anak tanpa memperhatikan hak anak untuk menentukan pilihan nya sendiri,

akibatnya menjadi lambat, tidak mandiri, tidak akan bekerja tanpa perintah, suka melawan.

- c. semua permintaan anak dipenuhi, anak tidak diajarkan untuk mengenal hak dan kewajiban, akibatnya anak akan menjadi terlalu menuntut.
- d. Perpeksionis, selalu memuntut anak ingin kematangan atau target umumnya melebihi kemampuan anak itu sendiri, akibat nyaanak akan terobsesi untuk meraih prestasi yang diharapkan orang tuanya. Anak menjadi keras, kritis terhadap diri sendiri.
- e. Terlalu memanjakan, orangtua yang terus menerus menghujani anak dengan barang mahal- mahal dan memberikan pelayanan yang sangat istimewa. Akibatnya, anak akan tumbuh menjadi anak yang mudah dan bosan.
- f. Tidak pernah memberikan kepercayaan, orangtua yang selalu mengkritik anak, untuk hal-hal yang seharusnya tidak perlu dikritik. Akibatnya, anak akan menjadi seseorang yang pesimis, rendah hati, dan cenderung mengembangkan hal-hal yang dilarang orang tua.
- g. Suka menghukum, orangtua yang bersikap agresif terhadap kesalahan-kesalahan yang dilakukan anak, cenderung memilih hukuman fisik dengan alasan mengajarkan disiplin.
- h. Menolak kehadiran anak, pada misalnya orangtua kurang suka dengan jenis kelamin anak yang sudah lahir, sehingga orangtua cenderung menolak menjadi anak dibagian keluarganya.

6. Langkah-langkah Mengembangkan Kemanmpuan Motorik anak usia dini

Langkah-langkah dalam mengembangkan, kemampuan motorik halus anak :

a. *Imitation* (peniruan)

Imitation merupakan keterampilan untuk menentukan suatu gerakan yang telah dilatih sebelumnya. Jadi kemmpuan ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, dimana anak mulai merespon serupa dengan apa yang diamatinya. Gerakan meniru ini akan mengurangi koordinasi dan kontrol otot syaraf, karna peniru gerakan umumnya dilakukan dalam bentuk global dan tidak sempurna, misalnya stimulasi yang bisa diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik halus. Contohnya,gerakan ini adalah meniru gerakan hewan dan meniru langkah lari.

b. *Manipulation* (penggunaan konsep)

Tahap perkembangan ini anak selalu mengikuti arahan, dan melihat gerakan- gerakan, dan menetapkan suatu keterampilan gerak tertentu berdasarkan latihan nya. Jadi penampilan gerak anak menurut

petunjuk-petunjuk dan tidak meniru tingkah laku saja. Stimulasi yang bisa diberikan pada anak adalah dengan melatih keterampilan, seperti memegang sendok makan dan gerakan lainnya.

c. *Presition* (ketelitian)

Keterampilan ini sama dengan manipulasi tetap dilakukan dengan kontrol yang lebih banyak dan kesalahan yang lebih sedikit. Selain membutuhkan kecermatan yang juga proporsinya baik dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilannya. Respon- lebih terkoreksi dan kesalahan dibatasi sampai tingkat minimum. Stimulasi yang dapat diberikan untuk menunjang agar tercapainya adalah dengan melatih mengendarai, sepeda roda tiga, berjalan mundur, menyamping, menangkap, meremas, melempar bola dan lainnya.

d. *Articulation* (perangkaian)

Articulation kemampuan ini merupakan serangkaian gerakan secara kombinatorial dan berkesinambungan. Membutuhkan gerakan secara koordinasi antar organ tubuh, otot-otot saraf, dan mata secara cermat. Stimulasi yang bisa diberikan untuk mencapai kemampuan gerak fisik motorik halus pada tahap ini adalah, menggenggam.

e. *Naturalization* (kewajaran/ kealamiah)

Pada tahap ini diperlukan koordinasi tingkat tinggi antara saraf, pikiran, mata, tangan, dan anggota badan lainnya. Stimulasi ini dapat mencapai kemampuan gerak fisik motorik halus. Dan juga dapat mendemonstrasikan gerakan akrobat, tampil bergaya dan lainnya.

Perkembangan motorik halus anak usia dini hendaknya memperhatikan beberapa prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a. Lingkungan yang kondusif
- b. Menggunakan pendekatan
- c. Berorientasi berpusat pada anak
- d. Berorientasi berpusat pada kebutuhan anak
- e. Belajar sambil bermain
- f. Mengembangkan kecakapan hidup

Dari teori diatas, dapat disimpulkan bahwa lima langkah untuk mengembangkan motorik halus anak. Artinya setiap aktivitas motorik yang dilakukan anak memiliki ciri khasnya masing-masing. Lima langkah itu adalah, peniruan, penggunaan konsep, ketelitian, perangkain dan kealamiah. Dengan menggunakan metode tematik pembelajaran PAKEM (pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan).

7. Metode mengembangkan untuk kemampuan motorik halus

Proses pembelajaran ini merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan anak selama dalam situasi pendidikan atau pengajar untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Metode yang dipilih untuk strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan metode merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Moedjiono dan damayanti mengemukakan beberapa metode yang digunakan yaitu:

a. Metode tanya jawab

Metode ini merupakan suatu interaksi antar guru dan anak didik melalui kegiatan bertanya dan dilakukan oleh guru untuk mendapatkan respons secara lisan dari anak didik sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru pada anak.

b. metode bermain

Metode ini merupakan kesempatan dalam pemilihan dalam kegiatan yang disukai oleh anak, bereksperimen dalam bekerja salam dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan dapat dilakukan yang diperoleh melalui bermain.

c. Metode demonstrasi

Metode ini bertujuan, untuk menunjukan, mengerjakan, dan menjelaskan. Dapat digunakan dalam menjelaskan sesuatu karena anak belum bisa berfikir secara abstrak sehingga harus dibantu dengan sesuatu yang kongkrit. Dengan kegiatan ini dapat meningkatkan pemahaman anak melalui penglihatan dan pendengaran dengan cara anak diminta untuk memperhatikan dan mendengarkan baik-baik semua keterangan guru.

d. Metode pemberian tugas

Metode ini merupakan suatu interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu tugas yang diberikan oleh guru. Melalui metode pemberian tugas anak memperoleh pemahaman cara mempelajari sesuatu dengan lebih efektif, karena pada saat anak melaksanakan tugas akan memperoleh pengalaman pembelajaran dalam memperbaiki cara belajar yang kurang tepat dan dapat meningkatkan cara belajar yang baik untuk anak.

Pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, guru dalam penyampaian teori menggunakan metode yang diatas serta media yang bervariasi namun, tetap saja anak kurang termotivasi untuk mempelajari teknik permainan tanah liat ini pada akhir nya guru menerapkan metode yang paling ampuh bagi anak yaitu menggunakan metode bermain sambil belajar. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode ini merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar yang cocok untuk mengembangkan

ketrampilan morik halus pada anak.

B. Bermain sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain Peran. Bermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu sekitar anak. bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain di sekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan berbeda-beda di sekitarnya¹⁹. Lanjut, Suyadi & Maulidya Ulfah mengutip pendapatnya Montessori bahwa permainan sebagai “kebutuhan batiniah” setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebutnya sebagai belajar sambil bermain.

Sedang menurut Elizabeth Hurlock seperti dikutip oleh Suyadi²⁰ mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja.

Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia. Jika bermain bisa dilakukan tanpa beban, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu. Jika bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil, bekerja selalu berorientasi pada hasil.

Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini tetapi sering kali guru dan orang tua memperlakukan mereka sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain. Akibatnya, pesan-pesan yang akan diajarkan orang tua sulit diterima anak karena banyak hal yang disukai oleh anak dilarang oleh orang tua, sebaliknya banyak hal yang disukai orang tua, tetapi tidak disukai anak.

Untuk itu, orang tua dan guru pada lembaga pendidikan anak usia dini perlu memahami hakikat perkembangan anak dan hakikat pendidikan anak usia dini, agar dapat memberi pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran dan tingkat perkembangan mereka²¹.

Papalia seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human*

¹⁹ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 34.

²⁰ Suyadi, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 283.

²¹ Mulyasa, *Managemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 167.

Development seperti dikutip oleh Musbikin²² mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (learn) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (need). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan interaksi dengan orang lain akan berkembang.

C. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah bermain dengan temantemannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain²³.

Setiap anak di dunia ini memiliki hak untuk bermain. Bermain juga adalah kegiatan pokok anak. Dengan bermain anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang membantu perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya. Para ahli pendidikan menganggap bahwa bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar informal menjadi formal. Dengan bermain, anak dapat melakukan kegiatan sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara maksimal. Bermain bukan hanya menjadi kesenangan saja, tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Menurut Semiawan, dalam kegiatan bermain, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan hasil dari perkembangan yang baik itu akan muncul dan terlihat pada saat si anak menginjak masa remaja. Bermain, atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan (pada saat anak bermain) anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan

²² Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD (Dalam Perspektif Islam)* (Yogyakarta: Laksana, 2010), h. 77.

²³ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 141.

perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi. Ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari. Permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas. Permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu²⁴.

Permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan²⁵. Menurut Sukirman dalam Waspada²⁶ bahwa definisi permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Montessori, lingkungan yang paling tepat bagi anak adalah bermain. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya²⁷. Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat²⁸. Begitu pula dengan perkembangan permainan modern yang semakin hari bertambah modern mengikuti perkembangan dunia barat. Permainan tradisional seperti halnya lompat tali, petak umpet,

²⁴ Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 725, <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.

²⁵ Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, and Ellya Rakhmawati, "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Penelitian PAUDIA* 1, no. 1 (2011): 74.

²⁶ Edy Waspada, "Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional Dan Latihan Kecerdasan Kinestetik Terhadap Kemampuan Motorik Dan Kecerdasan Emosional" (Universitas Sebelas Maret, 2014), 16.

²⁷ Sudono Anggani, *Alat Permainan Dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud, 1995), 14.

²⁸ Ritzer George and Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), 50.

gobak sodor, engkle sudah jarang dilakukan oleh anak-anak kota. Mereka lebih mengenal game online, ipod, playstation bahkan mereka mahir dalam memainkan. Terlebih lagi perkembangan internet yang semakin berkembang. Dunia informatika semakin merubah perkembangan budaya yang ada. Tidak hanya dari segi permainan tetapi juga pola berfikir anak-anak juga semakin mengalami perubahan²⁹.

Permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak. Selain itu, permainan tradisional juga salah satu warisan budaya karena didalamnya juga terdapat lagu lagu daerah yang harusnya terus dilestarikan dan dipelihara eksistensinya. Permainan tradisional dianggap istimewa karena ada hal-hal yang membedakannya dengan permainan modern yang sedang berkembang saat ini. Jika kita mampu lebih menelaah permainan tradisional, maka akan kita jumpai nilai-nilai permainan yang sangat menarik dan tentunya sangat baik untuk perkembangan karakter anak. Bahwa sebenarnya sebuah permainan yang baik untuk pembentukan karakter anak adalah mempunyai sisi yang berimbang antara factor psikis sekitar 50 % dan factor fisik sekitar 50 %. Dalam artian bahwa semua permainan yang baik harus mempunyai sisi yang lengkap untuk membantu perkembangan fisik dan psikis anak-anak.

2. Karakteristik Permainan Tradisional

Aspek-aspek permainan tradisional diantaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu³⁰.

3. Manfaat Permainan Tradisional

Selain itu, dalam situs <https://keluarga.com/> yang telah didownload oleh penulis pada tanggal 03 Juli 2021 mengemukakan bahwa terdapat manfaat dan pengaruhnya permainan tradisional bagi perkembangan anak usia dini,

²⁹ Hikmah Prisia Yudiwinata and Pambudi Handoyo, "Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak," *Paradigma* 02 (2014): 3.

³⁰ Tuti Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Sosial Budaya* 9, no. 1 (2012): 132.

diantaranya yaitu:

a. Anak belajar sportifitas

Melalui permainan tradisional seperti congklak, anak belajar nilai sportif, di mana anak belajar menerima kekalahan atau kemenangan lawannya secara terbuka, bermain secara jujur dan menghargai lawannya. Orangtua bisa memberi apresiasi kepada anak terhadap pencapaian yang diperolehnya. Menang atau kalah bukan menjadi tujuan sebuah permainan tetapi hargailah anak kita karena ia bisa bersikap sportif.

b. Melatih kemampuan fisik anak

Permainan modern sekarang ini jarang yang menguras tenaga. Permainan sekarang dibuat lebih praktis dan simpel. Tidak sama dengan permainan tradisional seperti perbentengan, lompat tali yang membutuhkan banyak gerakan. Permainan ini sangat membantu motorik anak dalam melaraskannya dengan berkoordinasi dengan anggota tubuh lainnya. Aktivitas ini sangat membantu perkembangan kecerdasan kinestetik anak berhubungan dengan setiap gerakan gerakan anak.

c. Lebih bersosialisasi

Hampir semua permainan tradisional menekankan kebersamaan. Tanpa lawan atau teman, anak tidak bisa bermain suatu permainan. Itulah hebatnya permainan tradisional. Di sini anak belajar bagaimana berhubungan dengan orang lain, tidak secara individual, belajar menunggu giliran, belajar berbagi dan belajar jujur dalam bermain.

d. Menggali kreativitas

Beberapa permainan tradisional seperti congklak dan membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk bali ternyata bisa mengasah kreativitas anak. Anak dilatih untuk menyusun strategi permainan agar bisa menang atau menciptakan permainan permainan baru dari bahan yang mudah ditemukan. Pada permainan tradisional, pemain dituntut lebih kreatif membuat peraturan permainan sendiri.

e. Belajar arti dari saling bekerja sama

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Pentingnya saling kerja sama dan membantu tim dalam meraih kemenangan wajib dilakukan. Pada permainan ini anak diajar agar tidak egois dan memberi kesempatan pada timnya agar sama-sama mempunyai

kesempatan dalam bermain.

f. Meningkatkan kepercayaan diri anak

Rasa percaya diri sangat dibutuhkan bagi setiap anak untuk masa depannya. Ketika memulai untuk bermain, tidak ada satu pun anak yang berharap akan kalah duluan, melalui permainan tradisional anak akan belajar mengeluarkan semua kemampuannya untuk menang dan mengalahkan lawannya. Rasa percaya diri inilah yang menjadi bekalnya kelak.

g. Belajar mengelola emosi

Pada saat bermain, anak akan meluapkan emosinya dengan berteriak, tertawa, dan bergerak. Keterampilan mengelola emosi secara tepat penting untuk dipelajari demi melatih kecerdasan emosional anak.

h. Mengajari anak untuk menghargai prestasi orang lain

Dalam beberapa permainan tradisional, anak dituntut untuk bisa menerima kekalahan tim jika timnya kalah. Menghargai kemenangan tim lawan membuat anak belajar untuk berbesar hati dan ikhlas.

i. Belajar bersikap demokratis

Pada permainan tradisional, anak-anaklah yang menentukan syarat dan ketentuan dalam bermain. Anak-anak belajar berunding membuat keputusan siapa yang akan memulai permainan pertama. Anak juga berunding dalam membagi kelompok bermain.

4. Dampak Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak

Dalam gobak sodor, engkle dan juga lompat tali kerjasama sangat dibutuhkan dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok ini. dalam permainan ini kerjasama akan mampu membentuk anak-anak jauh lebih aktif dalam kehidupan sosialnya di waktu mendatang. Permainan yang berkelompok seperti permainan benteng-bentengan dan gobak sodor akan melatih sikap sportif karena permainan ini tidak akan bisa dilakukan dengan baik jika mereka bersifat curang karena adanya sanksi dari teman-teman sepermainannya. Permainan ini membentuk anak-anak mampu berfikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki dalam permainan. Karena dalam permainan gobak sodor, benteng-bentengan strategi sangat diperlukan agar memenangkan permainan.

Sedangkan dampak fisik yang dihasilkan adalah mereka akan

jauh lebih tangkas untuk melakukan kegiatan sehari-hari seperti berlari, bermain, bahkan belajar. Sedangkan untuk permainan bekel dan congklak yang cenderung dilakukan oleh anak perempuan, permainan ini lebih menekankan pada tindakan sportif dan juga strategi untuk memenangkan permainan ini. Karena ini membutuhkan cara-cara untuk memenangkan permainan ini. Ketangkasan mereka akan terlatih terutama pada ketangkasan tangan. Jika permainan ini dilakukan oleh banyak orang maka kerjasama juga sangat dibutuhkan agar bisa memenangkan permainan.

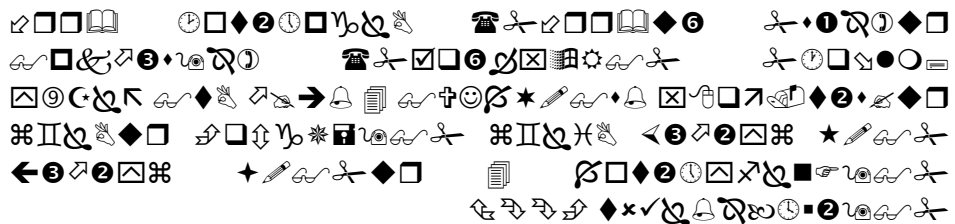
Menurut Piaget, fase inilah proses egosentris yang terdapat pada anak-anak akan menghilang seiring penggunaan logika yang dilakukan untuk memenangkan permainan. Pada permainan tradisional anak-anak diajarkan untuk jujur dan melatih gerak psikomotor mereka, yang nantinya akan berdampak pada kesehatan dan pertumbuhan mereka. Karena permainan tradisional membutuhkan aspek gerak seperti lari, loncat, keseimbangan dan keberanian yang sebetulnya ini akan merujuk pada kesehatan atau imunitas mereka. Sedangkan dari aspek psikis juga dibutuhkan kejujuran, toleransi, kerjasama yang nantinya dari aspek-aspek tersebut akan membentuk karakter anak yang seimbang dan proporsional.

C. Metode Permainan Tanah Liat (LEMPUNG)

1. Pengertian Permainan Tanah Liat

Bermain Lempung termasuk salah satu permainan tradisional Indonesia yang hampir semua daerah ada. Karena Indonesia merupakan daerah katulistiwa dan hampir semua daerah memiliki tanah liat. Bermain lempung yaitu membentuk suatu benda dengan tanah liat (lempung). Lempung dipilih karena sifatnya yang lunak dan lentur. Pada beberapa bentuk dan jenis tanah liat akan memerlukan tambahan air. Sehingga, bermain lempung juga akan menambahkan tantangan kepada anak. Karena tidak hanya berkreasi dalam membentuk saja, namun anak juga dituntut untuk bisa memperkirakan pemberian air pada tanah liat agar bisa dibentuk sesuai keinginan.

Jika dilihat dari perspektif pendidikan, lingkungan mempunyai banyak kemanfaatan untuk di jaga dan dilestarikan sebagai sumber belajar, media pembelajaran dan sumber penghidupan bagi makhluk bumi baik yang terpelajar. Sehingga nyata adanya jika Allah SWT menciptakan segala hal pasti ada manfaatnya. Dalam al-quran dijelaskan dalam ayat (Al jumah:11)



Artinya: Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhutbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki (QS Al-Jum'ah: 11)³¹.

Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu (1) bermain itu sendiri, dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, (2) Permainan adalah sesuatu yang dijadikan untuk bermain. Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat. Sudah tidak lagi bahwa dalam permainan banyak aspek-aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan. Permainan akan mampu mengembangkan aspek dengan baik bila orangtua yang kreatif sehingga mampu memanfaatkan permainan edukatif terlebih melalui banyak hal yang telah disediakan oleh alam lingkungan yang ada disekitar.

Bermain tanah liat juga menuntut anak berkreasi dan mengaktifkan kemampuan motorik halusnya membentuk benda dari lempung dengan campuran air. Dalam hal ini, peneliti ingin mengungkapkan apakah permainan tradisional bermain lempung mampu meningkatkan kreatifitas pada anak usia dini dan efektifitasnya terhadap kreatifitas dan motorik halus anak usia dini. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional.

Terhadap peningkatan kreatifitas pada anak usia dini. Permainan Tradisional jenis Kreasi salah satunya adalah permainan dengan tanah liat. Bermain lempung (tanah liat) adalah membentuk suatu benda dari lempung yaitu yang terbuat dari tanah liat. Lempung itu berada ditempat tanah yang basah, cara membuat lempung dibentuk dan disesuaikan seperti apa yang ingin dibentuk.

Ketika anak mulai bermain tanah liat (lempung), anak akan membayangkan ia jadikan apa tanah liat (lempung) itu dan ketika anak sudah

³¹ Yayasan Penyelenggara Peterjemah/Pentafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an Dan Terjemah*.

mengetahui tanah liatnya(lempung) akan dibentuk menjadi apa, maka biasanya akan segera merealisasikannya. Sehingga hal ini dapat memperkuat fungsi kognitif anak. Membuat kerajinan dari tanah liat membutuhkan kesabaran dan ketelitian, karena prosesnya yang memerlukan waktu cukup lama. Perlu juga untuk menyiapkan seluruh bahan dan peralatan yang akan digunakan, guna mempermudah pengerjaannya.

2. Manfaat Dan Menggunakan Permainan Tanah Liat sebagai Media Pembelajaran

Menurut Hajar Pamadhi kegiatan membentuk adalah membuat bentuk, baik bentuk terapan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun bentuk-bentuk yang kreatif sebagai karya seni yang murni. Ruang lingkup membentuk berdasarkan media dan tekniknya yang ada dan tersedia dalam kegiatan membentuk.

3. Penggunaan Tanah Liat sebagai Media Pembelajaran

Salah satu contoh media yang cukup interaktif, kreatif, dan tentu saja mengandung bagi unsur edukatif anak usia dini ialah dengan menggunakan tanah liat sebagai medianya. Tanah liat dihasilkan oleh alam, yang bersal dari pelapukan kerak bumi yang sebagian besar tersusun oleh batuan felspatik, terdiri dari batuan granit dan batuan beku. Tanah Liat atau lempung memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Tanahnya sulit menyerap air sehingga tidak cocok untuk dijadikan lahan pertanian.
- b. Tekstur tanahnya cenderung lengket bila dalam keadaan basah dan kuat menyatu antara butiran tanah yang satu dengan lainnya.
- c. Dalam keadaan kering, butiran tanahnya terpecah-pecah secara halus.
- d. Pada saat sudah jadi tanah liat dengan bentukan masing-masing yang sudah dibuat maka akan dikeringkan dengan secara alami menggunakan panas nya sinar matahari.

Fungsi tanah liat sebagai media pembelajaran:

- a. Membangun daya imajinasi, koordinasi dan keseimbangan motorik anak.
- b. Melatih kreatifitas pada anak usia dini.
- c. Membuat karya seni merupakan kerianan dengan proses yang menarik.
- d. Melatih ketekunan, kerapihan, dan kesabaran Salah satu pembelajaran dengan inovasi pembelajaran alamiah yaitu melalui bermain sambil belajar.

4. Membentuk permainan tanah liat

Kegiatan dalam membentuk ini dapat dilakukan atau dikerjakan dengan berbagai cara misalnya dengan memahat, atau mengukir, mencetak atau menuang dan sebagainya cara-cara ini dapat kita lakukan untuk membuat suatu bentuk yang kita inginkan Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini diantaranya yaitu kegiatan meremas, menggenggam, menuangkan, mencetak dan kegiatan membentuk. Dalam hal ini memenuhi kreativitas secara individu anak yang diperintahkan dalam al-quran tentang kreativitas secara tersirat terdapat dalam surat al-baqarah ayat 219 yang berbunyi:



Artinya: Mereka menanyakan kepadamu muhammad, tentang dan judi. Katkanlah keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. Tetapi dosanya lebih besar dari manfaatnya. Dan mereka menanyakan kepadamu tentang apa yang harus mereka infkan 'katakanlah kelebihan dari apa yang diperlukan'. Demikian allah menerangkan ayat-ayat nya kepadamu agar kamu memikirkan (QS. Al-Baqarah/02: 219)³².

Kita liat dari ayat diatas mengandung penjelsan bahwa sebenarnya islam pun dalam hal kreativitas memberikan kebebasan kepada pemeluknya untuk berkreasi dengan akal pikiran dan hati nurani dalam menyelesaikan masalah- masalah hidup. Kegiatan membentuk menurut Sumanto yaitu kegiatan membuat permainan dari tanah liat ini yang hasilnya berupa patung atau barang pakai seperti asbak, cangkir, mangkuk, dan sebagainya. Kegiatan dalam membentuk ini dapat dilakukan atau dikerjakan dengan berbagai cara misalnya dengan membutsir, memahat, atau mengukir, mencetak atau menuang dan sebagainya cara- cara ini dapat kita lakukan untuk membuat suatu bentuk yang kita inginkan.

Tujuan membentuk menurut Sumanto bahwa ada beberapa tujuan membentuk diantaranya:

³² Ibid.

a. Sebagai benda hias

Yang dimaksudkan membentuk sebagai benda hias yaitu untuk memenuhi kebutuhan jiwa, perasaan berkaitan dengan upaya dalam mendapatkan rasa keindahan, kesenangan, untuk menghias melalui membentuk dengan menuangkan ide yang dimiliki oleh anak.

b. Sebagai media ekspresi

media ekspresi yaitu membentuk menjadi ungkapan perasaan dari anak yang bersifat bebas, spontanitas dan individu.

c. Sebagai media peringatan

Kegiatan membentuk dapat menjadi pembelajaran untuk memperingati hari pahlawan misalnya, dengan membuat bentuk salah satu pahlawan sesuai kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Tujuan membentuk untuk anak usia dini menurut Hajar Pamadhi yaitu: (a) pengamatan, (b) kecermatan dan ketelitian, (c) kemampuan dan ketepatan, (d) kreativitas, (e) kepekaan dan rasa indah, (f) menggunakan bahan secara ekonomis dan hemat, (g) mengembangkan rasa keterpakaian tinggi, (h) dapat memanfaatkan benda limbah menjadi benda baru untuk permainan maupun untuk kesenian dan benda-benda.

Dari beberapa tujuan kegiatan membentuk di atas dapat disimpulkan bahwa untuk melatih anak dalam pengamatan, kecermatan dan ketelitian, kemampuan dan ketepatan, kreativitas, kepekaan dan rasa indah, menggunakan bahan secara ekonomis dan hemat, dan dapat memanfaatkan benda limbah menjadi benda baru untuk permainan maupun untuk kesenian dan benda-benda hias. Anak dapat mengekspresikan ide atau gagasan yang dimiliki oleh anak serta untuk mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan pada anak.

5. Teknik-teknik Membentuk Tanah Liat

Ada beberapa macam teknik membentuk menurut Sumanto yaitu sebagai berikut:

a. Teknik membutsir

Membutsir adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya masih lentur atau lunak, Kegiatan ini cukup mudah untuk dikerjakan oleh anak-anak TK. Kegiatan membentuk dengan cara membutsir dapat dilakukan dengan bermacam-macam bahan di antaranya tanah liat, plastisin, dan adonan bubur kertas. Pengertian tanah liat menurut Sumanto yaitu bahan alam yang telah dijadikan adonan yang lentur atau liat dan siap untuk digunakan dalam membentuk. Dari kelenturan dan kepadatan adonan tanah liat akan mempengaruhi hasil membentuk yaitu tidak mudah pecah atau retak pada proses membentuk saat hasil membentuk sudah kering.

b. Teknik memahat

Kegiatan memahat sederhana yang dapat dilakukan oleh anak Taman Kanak-kanak yaitu dapat menggunakan bahan seperti sabun mandi padat atau adonan tanah liat yang padat yang memahatnya menggunakan alat pahat tumpul.

c. Teknik menuang

Menuang adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya cair sehingga dalam proses pembuatannya harus menggunakan alat bantu cetakan. Dari beberapa pendapat yang di paparkan diatas dapat di simpulkan bahwa teknik membentuk ada berbagai macam jenisnya seperti membutsir, memahat, menuang, Kegiatan membentuk untuk anak usia dini diambil yang paling sederhana dan mudah dilakukan oleh anak yaitu seperti kegiatan membentuk dengan jari tangan atau memilin. Dengan teknik membentuk ini menggunakan bahan alam seperti tanah liat maupun bahan buatan seperti adonan kue. Dengan bahan tersebut anak akan udah untuk mendapatkannya karena sangat terjangkau dan mudah untuk dilakukan oleh anak terutama anak usia dini.

6. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Membentuk dengan Media Tanah Liat

- a. Guru menyiapkan bahan tanah liat yang berbentuk balok-balok yang agak besar untuk dibagikan kepada anak.
- b. Siapakan koran untuk alas meja atau tempat meletakkan tanah liat
- c. Guru memberikan contoh dahulu langkah untuk membentuk dengan memberikan peragaan dari bahan tanah liat dengan ukuran cukup besar supaya diamati oleh seluruh anak dalam kelas dengan jelas.
- d. Guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar dalam bekerja dilakukan dengan tertib dan setelah selesai merapikan atau membersihkan tempat belajar dan mencuci tangan.
- e. Setiap tahapan membentuk yang dibuat oleh anak sebaginya guru memberikan penguatan dengan memberi bantuan merapikan

BAB III

DESKRIPSI OBJEK LAPANGAN

A. Penyajian Data Lapangan

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Islami Terpadu Insan Cendekia Kabupaten Pesisir Barat

TK-Islami terpadu insan cendekia kabupaten pesisir barat berdiri pada tahun 2017 dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama ibu Desi Maryanti, S.Ag. awalnya kepengurus Sekolah TK-islami terpadu insan cendekia ini ingin mendirikan sekolah yang berbasis islami atau tarbiyah. dalam yayasan ini ada beberapa orang sahabat yang sepakat untuk membangun sekolah TK-islami terpadu insan cendekia sebagai amal jariyah mereka di akhir, berharap dari TK ini dahulu dan ingin mengembangkan nya sampai ke tingkat SMA, bersyukur jika berkembang sampai ke perguruan tinggi. jadi kesimpulan berdirinya sekolah TK-islami terpadu insan cendekia agar menciptakan sekolah yang bernuansa islami/ tarbiyah.

Gedung yang ada di Tk-islami terpadu insan cendekia kabupaten pesisir barat memiliki beberapa ruangan yang terdiri dari kantor kepala sekolah, ruang kelas, ruang guru, ada tempat cuci tangan di setiap kelas, tenaga pendidik dan kependidikan Tk-islami terpadu insan cendekia kabupaten pesisir barat, yang berjumlah 7 tenaga pengajar sudah termasuk dengan kepala sekolah yang berstatus PNS. Ada juga taman bermain, kamar mandi, toilet dan wastafel.

2. Visi dan Misi Sekolah

Adapun visi dan misi sekolah TK-Islami terpadu insan cendekia kabupaten pesisir barat sebagai berikut :

a. Visi

Membentuk anak yang cerdas, baik, trampil, berakhlak mulia, sholeh/sholeha, sehingga terwujudnya anak yang kreatif dan mandiri.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, efektif dan kreatif.
- 2) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.
- 3) Menyiapkan anak ke jenjang pendidikan dasar dengan keterampilan kompetensi dasar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

c. Tujuan

Membentuk generasi rabani/ berakhlak mulia, berkualitas serta memiliki kematangan dalam enam aspek perkembangan, yaitu 1) aspek moral agama, 2) kognitif, 3) fisik motorik, 4) sosial-emosional, 5) seni, 6) bahasa

3. Letak Geografis TK Islami Terpadu Insan Cendikia Kabupaten Pesisir

TK-Islami terpadu insan cendikia terletak di jln. Puncak rawas, kecamatan pesisir tengah, kabupaten pesisir barat. TK-Islami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir barat berdiri diatas tanah milik sendiri dikelilingi rumah penduduk. Jln. Abdul Hamid Gg. Fadhilah 2 Pekon Rawas, kec. Pesisir tengah berbatasan dengan rumah warga.

4. Tenaga Pengajar TK Islami Terpadu Insan Cendikia Kabupaten Pesisir Barat

Tabel 3.1
Data Guru TK Islami Terpadu Insan Cendikia
Kabupaten Pesisir Barat

No.	Nama	Pendidikan Akhir	Jabatan
1	Desi Maryanti.S,Ag	S1 Pendidikan agama	Kepala sekolah
2	Helda yeti S.Pd	S1 PIAUD	Guru
3	Neni sintia S.Pd	S1 PIAUD	Guru
4	Eva syovia	SMA	Guru
5	Hayati	SMA	Guru
6	Anisdina kurnia	SMA	Guru

Sumber : dokumen Tk- islami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir

Tabel di atas memperlihatkan berbagai kualifikasi akademik yang dimiliki oleh guru TK islami Terpadu Insan cendikia, dengan adanya data ini peneliti mengetahui bahwa guru masih banyak yang lulusan SMA sehingga pelatihan dan juga peningkatan profesional, kreatifitas dserta inovasi dalam proses belajar mengajar sangat di butuhkan.

5. Data Jumlah Siswa TK Islami Terpadu Insan Cendikia Kabupaten Pesisir Barat

Peserta didik TKIslami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir barat terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan B

Tabel 3.2
Data Jumlah Siswa Tk- Islami Terpadu Insan Cendikia Kabupaten Pesisir
Barat Tahun Ajaran 2020

No	Kelompok	Jumlah Siswa Laki-Laki	Jumlah Siswa Perempuan	Jumlah
1.	A	13	12	25
2.	B	37	40	72

Sumber :dokumentasi Data jumlah siswa Tk- islami terpadu insan cendikia abupaten pesisir barat tahun ajaran 2020

6. Sarana dan Prasaran

Tabel 3.3
Fasilitas Belajar Di Tk Islami Terpadu Insan Cendikia Kabupaten Pesisir
Barat Tahun Ajaran 2020

No.	Fasilitas	Sarana	Keterangan
1.	Ruang kantor	a. Lemari guru b. Meja dan kursi c. Papan data	Ada Ada Ada
2.	Ruang kelas	a. Papan tulis untuk murid b. Meja dan kursi guru c. Meja dan kursi murid d. Loker penyimpanan barang	Ada Ada Ada Ada
3.	Alat peraga dan alat bermain diluar kelas	a. Ayunan 1 b. Jungkat-jungkit c. Permainan lingkaran d. Prosotan e. Ayunan berhadapan	Ada Ada Ada Ada Ada
4.	Alat peraga dan alat bermain di dalam kelas	a. Puzzle b. Alat-alat musik c. Poster	a d a

	d. Buku cerita berkambar	ada
	e. Alat-alat prakarya	ada
	f. Alat-alat pendidikan	ada
	g. Kartu domain anak	ada
	h. Boneka-bonekaan	ada

Sumber: dokumen sarana dan prasarana di Tk- islami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir barat.

Berdasarkan data diatas sarana dan prasarana yang dimiliki di Tk- islami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir barat. Bisa dikatakan cukup lengkap tersampainya tujuan dalam proses dan pembelajaran. Bail sarana gedung maupun fasilitas belajar yang diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

B. Deskripsi Fakta dan Data Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan di Tk-Islami terpadu insan cendikia kabupaten pesisir barat pada tanggal 01- agustus 2020 sampai dengan 10 september 2020 dalam sekolah tersebut terdapat peserta didik berjumlah 97 anak yang dibagi menjadi dua kelas yaitu A dan B. Setiap kelas memiliki dua guru sebagai tenaga pendidik untuk memberikan secara pontan pembelajaran yang ada, guru-guru ini saling bekerja sama untuk memberikan yang terbaik bagi pendidikan anak didik.

Fakta dan data penelitian yang di peroleh peneliti dalam proses penelitian, peneliti sajikan pada bagian di bawah ini:

1. Wawancara

Hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian yang dilakukan kepada Ibu Helda Yeti, S. Pd sebagai berikut:

- a. Membuat pola dan desain, mempersiapkan pola dandesain yang akan di buat anak adalah hal utama yang harus di perhatikan.
“dengan cara membuat pola/disain terlebih dahulu yang akan disesuaikan dengan kreatifitas anak maka penulis membuat pola yang sederhana saja akan dapat dibetuk dengan anak dengan kreatif”
- b. Menyiapkan alat dan Bahan, kegiatan ini dilakukan di luar kelas, sehingga penyiapan pada bahan dan alat perlu dilakukan lebih awal dan tertata atau terarah.
“pertama penulis akan menyiapkan bahan nya seperti tanah liat, air kemudian alat yang akan diperlukan seperti koran, ember, pencuci tangan, sabun. Karna kegiatan ini dilakukan diluar ruangan maka anak akan diawasi dari setiap guru pengajar agar tidak terjadi yang tidak di ingin kan”

- c. Melakukan pengawasan, guru penting melakukan pengawasan untuk mencegah terjadinya sesuatu hal yang tak diinginkan seperti berebutan alat ataupun bahan.

“tentu saja ada, Karna kegiatan ini dilakukan diluar ruangan maka anak akan diawasi dari setiap guru pengajar agar tidak terjadi yang tidak di ingin kan. Maka dari itu penulis mengharapkan bantuan nya untuk mengawasi anak dalam kegiatan permainan tanah ini walaupun permainan ini terbuat dari tanah liat tetap saja sebagai pengajar tetap waspada pada tinggah laku anak”.

- d. Membimbing kegiatan, anak membutuhkan bimbingan guru dalam menggunakan tanah liat dalam kegiatan

“guru akan memperhatikan dan lebih meneliti kegiatan yang akan dilakukan oleh anak didik yang sedang melakukan kegiatan permainan tanah liat”

- e. Pemilihan pola sederhana, pola yang tidak menyulitkan serta sederhana dan tidak memerlukan alat yang berbahaya bagi anak adalah proses yang harus di telaah oleh guru dan di perhatika,

“dikarnakan yang akan melakukan kegiatan bermain tanah liat ini anak piau maka saya penulis memilih pola yang sederhana yang bisa di jangkau dengana anak misal yang saya pilih dengan pola dasar seperti berbentuk bulat, persegi, segitiga dan ketupat, persegi panjang”

2. Observasi

Dalam proses observasi telah diketahui bahwa anak mulai berkembang dan dapat berkembang menuju lebih baik dalam perkembangan aspek motoriknya sehingga dapat diketahui bahwa kegiatan dengan menggunakan metode permainan tanah liat dapat mengembangkan motorik halus anak. Hasil observasi terlampir.

3. Dokumen Analisis

Dari hasil telaah peneliti selama di lapangan TK Islami Terpadu Insan cendikia Pesisir Barat telah mempersiapkan berbagai kebutuhan dan bahan sebelum pembelajaran dilakukan, RPPH, Bahan, Alat serta kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar di siapkan oleh guru, setiap guru memiliki dokumen pembelajaran masing-masing.

BAB IV

ANALISIS PENELITIAN

A. Analisis Data Penelitian

Pada bab ini merupakan bagian pembahasan tentang analisa data yang diperoleh oleh penulis melalui penelitian yang telah dilakukan dilapangan. Data-data tersebut dilakukan oleh penulis yang di dapat kan dari hasil observasi dan wawancara merupakan metode pokok dalam mengumpulkan data, dan untuk mengambil suatu hasil yang objektif oleh penulis saerta dapat menjadi fusngsi menjadi data yang fakta. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 february 2021 – 17 april 2021. Penelitian ini dilakukan secara observasi dan ditempatkan di TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat. Untuk mengamati motorik halus anak dan cara guru mengajar dikelas A1 melalui teknik dengan metode permainan tanah liat {Lempung}.

Berikut langkah-langkah cara guru dalam melaksanakan metode permainan tanah liat dengan alat yaitu tanah liat dan ditambah kan air secukup nya, dengan begitu anak juga pasti bisa merangsang dan merasakan motorik halus anak di pergelangan tangan nya:³³

1. Guru yang memilih pola yang akan dibuat dengan metode permaian tanah liat

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis di TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat sebelum melakukan kegiatan yang akan dipraktekan dengan anak-anak yaitu membuat RPPH terlebih dahulu dengan pola sederhana karna ini akan bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak di kelas A1 TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat. Kemudian hasil dari wawancara penulis dengan guru yang ada disekolah terutama yang ada dikelas A1 TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat bahwa memilih pola yang sederhana yang akan dilakukan dengan teknik menggunakan metode tanah liat merupakan modal utama yang dapat dicapai dalam aspek perkembangan yang akan ditujukan yaitu mengembnagkan motorik halus anak terutama dipergelangan tangan. Dalam kegiatan seperti ini sangat efektif dan dapat diterapkan dengan anak dan akan berdampak pada keberhasilan yang optimal tujuan dari kegiatan dari penulis lakukan.

2. Guru menyediakan alat-alat dan bahan untuk melakukan kegiatan permainan tanah liat

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di A1 TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat yakni pengajar yang menjadi fasilitator dan peran didalam nya yang menyiapkan peralatan dan bahan-bahan yang akan digunakan

³³ Helda Yeti, “Hasil Wawancara Tentang Strategi Guru Mengembangkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Tanah Liat” (2021).

dalam kegiatan dalam bermain sambari belajar, sebelum guru menjelaskan dan memberitahu apa saja alat-alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan ini, maka guru akan terlebih dahulu akan membuat rancangan untuk menetapkan urutan dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan tanah liat yang menggunakan bahan utama nya yaitu tanah liat³⁴.

Dari hasil wawancara penulis pada guru di TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat. Bahwa merek belum pernah melakukan kegiatan ini maka saya penulis yang akan menyiapkan ala-alat dan bahan yang akan digunakan nanti dengan anak-anak dalam kegiatan yang akan saya praktekan di kelas A1 dan penulis juga melakukan kegiatan ini diluar ruangan.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa guru lah yang menjadi fasilitator dan anak yang menjalankan kegiatan yang sudah dipersiapkan bahan dan alatnya seperti: tanah liat, air secukupnya, dan keterampilan anak untuk berkreasi dan panas yang cukup agar tanah yang sudah dibentuk tidak pecah sehingga dalam melaksanakan kegiatan ini bisa terlaksana dengan optimal³⁵.

3. Guru memberikan pengarahan mengenai langkah dalam proses kegiatan permainan tanah liat

Setelah memilih pola yang akan dibuat dan memilih alat dan bahan yang akan digunakan, kemudian pada langkah berikutnya guru akan memberikan pengarahan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan dalam proses dengan metode permainan tanah liat pengarahan dan penjelasan harus dilakukan dari awal sampai akhir. Karna dalam tahap ini guru yang menjelaskan kepada anak kemudian anak anak berkreasi dengan kemampuan nya masing-masing. Kegiatan ini dimulai dengan menggunakan bahan yang telah disediakan guru seperti {tanah liat, air, dan panas alami,} dan alat yang akan digunakan sebenarnya membutuhkan kreatifitas anak karna anak yang akan berkreasi dalam kegiatan permainan tanah liat ini. Seperti jika anak ingin membuat pola membuat asbak yang berbentuk persegi dan bola yang polanya bundar/bulat³⁶.

Dan tahap selanjutnya sebelum anak mencoba kegiatan dengan metode permainan tanah liat ini, maka guru terlebih dahulu memberikan contoh serta penjelasan bagaimana dalam kegiatan permainan tanah liat ini dilakukan dari langkah awal sampai akhir. Yang bertujuan untuk memudahkan anak mengerjakan tugas dengan baik. Misalnya dalam memegang tanah liat dan memberikan air dengan sesuai takaran nya agar tak kelebihan maupun ke

³⁴ Ibid.

³⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999).

³⁶ Yeti, "Hasil Wawancara Tentang Strategi Guru Mengembangkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Tanah Liat."

kurangan karna jika air yang dituangkan dalam tanah liat kebanyakan atau berlebi akan terjadi susah membentuknya nya dan ketika air yang digunakan sedikit maka tanah liatnya nya pun akan keras dan sesah terbentuk, maka dari itu kita akan menuangkan atau menggukan air dalam membentuk tanak liat dengan secukupnya saja bagaiman bisa kita lakukan itu dengan cara menuangkan air nya sedikit demi sedikit.

Pada saat ini guru mengajarkan anak untuk lebih teliti dan sabar dalam melakukan tugas, ketelitian yang sangat diperlukan ketika anak menambahkan air dengan secara perlahandan membenruk tanah liat dengan ca menggenggam dan memutarnya dengan perlahan sehingga akan mendapatkan hasil yang memuaskan bagi anak sendiri dan guru akan mengaspirasi proses yang dilakukan oleh anak secara mandiri³⁷.

Setelah anak mengerti dalam kegiatan yang sudah dijelaskan oleh guru, selanjutnya guru akan membagikan tanah liat dan air kepada masing-masing anak untuk melakukan kegiatan membentuk, dan mencetak tanpa bantuan guru. Guru akan tetap mengawasi dari jarak dekat agar anak tak hilang kendali dalm melakukan kegiatan permainan tanah liat ini, karna jika tidak diperhatikan maka anak anak melakukan dengam sesukanya apalagi kegaiatan ini menggukan bahan tanah liat. Hasil observasi di kalsA1 TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat, yaitu guru lah fasilitator dikegiatan ini serta menciptakan suasana yang sangat menyenangkan bagi anak.guru menangani segala kekurangan dan kelebihan pada anak, serta guru mengajarkan kepada anak cara menggenggam dan memutrkan tanah liat yang sudah dituangkan dengan air.

Hasil wawancara penelitian dengan salah satu guru di kelasA1 TK-Islam terpadu insan cendika pesisir barat, dapat diketahui bahwa guru belum pernah melakukan permainan tanah liat ini diluar ruang kelas. Saya sebagai penulis pertma mengenlaln kegiatan belajar mengajar ini tujuan nya untuk anak bisa berinteraksi dengan kawan nya dan berkerjasama sama dan lebih teliti dengan tugas yang diberikan kepada guru dan melihat proses anak dalam memnyelesaikan kegiatan yang telah diberikan.

4. Guru melakukan pengawasan dan pengamatan di dalam kegiatan permaianan tanah liat

Setelah memberikan pengarahan dan mengenai langkah-langkah dalam proses kegiatan permainan tanah liat ini kepada anak. Langkah berikutnya yaitu guru mengamati kegaiatn permainan tanah liat delam mengembangkan motorik halus anak. Guru mengamati proses kegiatan yang dilakukan oleh anak, dalam kegiatan menggenggam, memutar, menuangkan air denngan takaran yang sedikit

³⁷ Ibid.

demis sedikit yang bisa dipahami dengan anak yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya sehingga guru dan penulis bisa menilainya.

Guru selalu memberikan motivasi dan penguatan bagi anak-anak yang berhasil dalam melakukan kegiatan yang telah diberikan guru, guru juga selalu memberikan penguatan-penguatan terhadap anak yang selalu berusaha dan pantang menyerah dalam proses yang telah dilakukan anak. Hasil wawancara penelitian terhadap guru di TK-Islam terpadu insan cendekia pesisir barat, dapat diketahui bahwa guru telah mengamati proses kegiatan permainan tanah liat ini dalam mengembangkan motorik halus anak.

Hasil observasi penelitian di TK-Islam terpadu insan cendekia pesisir barat dapat diketahui, bahwasanya guru mengikuti proses kegiatan permainan tanah liat selalu memberikan penguatan dan motivasi tersendiri kepada anak selalu ingin mencoba hal-hal baru dan selalu diberikan motivasi pada anak agar anak selalu semangat dalam melakukan suatu apapun dalam bentuk kegiatan.

5. Guru memberikan penilaian hasil dalam kegiatan permainan tanah liat

Langkah kelima dalam metode permainan tanah liat, adalah guru yang memberikan penilaian dari hasil kegiatan tanah liat dalam mengembangkan motorik halus anak. Sejalan dengan hasil observasi penelitian dalam menetapkan evaluasi, guru menggunakan lembar observasi penilaian terhadap indikator perkembangan motorik halus

Hal tersebut dilakukan sesuai dengan tema dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, indikator-indikator yang dinilai dan yang dituangkan dalam lembar ceklist yang digunakan oleh guru. Guru melakukan penilaian sesuai dengan perkembangan motorik halus anak dalam metode permainan tanah liat. Dan guru memberikan nilai menggunakan lembar yang berisikan keterangan belum berkembang{BB}, mulai berkembang{MB}, berkembang sesuai harapan{BSH}, Dan berkembang sangat baik{BSB}.

Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengatakan bahwa dalam melaksanakan penilaian guru melaksanakan penilaian hasil dalam kegiatan permainan tanah liat dengan melakukan pengamatan terlebih dahulu dalam perkembangan motorik halus anak, selanjutnya guru mengisi lembar ceklist yang sudah dibuat sebelumnya. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Tekin, Ali Kemal bahwa guru yang membimbing anak usia dini harus memberikan perhatian khusus dan motivasi kepada anak seperti motivasi intrinsik dan ekstrinsik sehingga sampai dengan baik di depan anak.

Berdasarkan observasi hasil dari penelitian di TK-Islam terpadu insan cendekia pesisir barat dalam proses pembelajaran yang telah ditetapkan secara berulang ulang hingga menghasilkan perkembangan dalam bentuk motorik halus yang berkembang dengan optimal.

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi panulis, dapat menyimpulkan bahwa metode permainan tanah liat ini dapat menggunakan langkah-langkah yang berdasarkan indikator pencapaian perkembangan motorik halus yang bertujuan untuk mempermudah anak dalam pencapaian dan tujuannya. Pada saat kegiatan belajar mengajar sambil bermain di luar kelas dapat mengembangkan motorik halus anak dan sosial pada anak melalui permainan tanah liat sebagai berikut:

1. Guru memilih pola yang akan dibentuk dalam kegiatan permainan tanah liat sesuai dengan tema.
2. Guru membuat rancangan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan permainan tanah liat
3. Guru memberikan pengarahan dalam proses kegiatan permainan tanah liat kepada anak
4. Guru memberikan pengawasan dan pengamatan pada saat kegiatan permainan tanah liat
5. Guru memberikan penilaian dalam hasil pencapaian dalam kegiatan permainan tanah liat.

Tahap awal yang dilakukan guru sebelum melakukan penerapan metode permainan tanah liat adalah menetapkan tema dan subtema dalam pembelajaran, untuk menjadi tolak ukur dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Umi Helda Yeti bahwa sebelum melakukan suatu pembelajaran haruslah menyiapkan tema untuk pola yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tanah liat printing dilakukan agar memudahkan anak dalam mengembangkan dan membangun konsep tentang suatu benda yang akan dibentuk dalam pelaksanaan dan proses kegiatan pengembangan motorik halus anak sebelum melakukan pembelajaran guru TK-Islam terpadu Insan Cendekia Pesisir Barat menggunakan teknik menguasai kelas pada saat pembelajaran berlangsung, dan peneliti akan bersiap dengan alat dan bahan yang akan dilakukan pada saat kegiatan yang akan dimulai dan akan dibuat semenarik mungkin dengan suasana yang sangat bersemangat dengan guru nya sehingga anak tidak akan merasa bosan dan tidak monoton saja.

Sebelum melakukan inti dari kegiatan belajar mengajar dan bermain guru akan memberikan pandangan dan pengarahan dalam kegiatan secara klasikal, maksudnya kegiatan yang dilakukan seluruh anak di kelas dalam suatu waktu dan berbaris dan masuk kelas dengan tertib, berdoa sebelum belajar, membaca hadist, membaca surat pendek dan bernyanyi diakhiri salam.

Kemudian bercakap-cakap tentang hari kegiatan dimana akan dilaksanakan pada hari itu juga dan menanyakan kegiatan anak-anak dalam kegiatan yang ada di lingkungan rumah, setelah itu guru menjelaskan tentang permainan tradisional yaitu tanah liat. Guru akan memberikan arahan sedikit kemudian selanjutnya anak yang akan

mengerjakan tugas yang sudah diberikan. Sehingga anak merasa senang dan mengembangkan motorik halus sesuai dengan keinginan anak itu sendiri.

Dari data akhir evaluasi perkembangan motorik halus anak dapat disimpulkan bahwa anak telah berkembang hari demi hari karna proses pengajarannya tidak hanya monoton saja terhadap buku, melainkan anak diajak untuk bermain sambil belajar salah satunya dengan kegiatan permainan tanah liat untuk mengembangkan motorik halus anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan dengan metode permainan tanah liat dalam mengembangkan motorik halus anak di kelas A1 TK-Islam terpadu insan cendekia pesisir barat yang telah terlaksana secara optimal. proses guru dalam melaksanakan kegiatan metode permainan tanah liat ini juga sesuai dengan panduan atau alangkah-langkah yang ada di dalam indikator strategi melalui metode tanah liat. Permainan apapun yang diberikan oleh guru kepada anak dengan konsep yang menarik dan dapat membantu perkembangan anak pasti akan diminati oleh anak

B. Rekomendasi

Tingkat pencapaian dalam perkembangan motorik halus anak usia dini seharusnya disertai dengan peranan dalam langkah-langkah perkembangan motorik halus anak yang dilakukan oleh guru yang ada di sekolah dan penerapan juga harus sesuai dengan tepat akan tercapainya tujuan dari penelitian, oleh karena itu penulis akan memberikan saran yang dapat disampaikan;

1. Guru merupakan penentuan akan keberhasilan setiap kegiatan dan tentunya guru harus banyak belajar dan memperluas pengetahuan agar menjadi guru yang kreatif, inovatif dan cerdas serta profesional menyenangkan.
2. Agar menjadi guru yang kreatif dan profesional serta berpengetahuan luas guru pun harus mempunyai skill yang meningkatkan kerja sama antara guru dan orang tua hal ini sangat membantu memecahkan kendala atau masalah dan berbagi dalam kesulitan yang dialami oleh masing-masing anak didik sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

C. Penutup

Dengan mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemampuan serta kemudahan dan kesabaran pada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan syarat dan ketentuan yang berlaku namun, demikian penulis pasti menyadari bahwa masih banyak kekurangan serta kekeliruan dalam penulisan skripsi ini oleh sebab itu penulis sangat senang sekali jika ada kritik dan saran yang bersifat yang sangat membangun untuk penulis dan atas masukan, saran dan sumbangsih pemikiran nya pembaca penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat menjadi contoh bagi adik-adik serta bermanfaat bagi guru dan orang tua yang mengharapkan pendidikan anak usia dini berhasil dengan baik, terutama dalam mengembangkan motorik halus. Atas kekurangan dan kekhilafan

penulis mohon maaf yang sedalm-dalamnya serta kepada Allah SWT penulis mohon ampun Amiin yarobbala'lamin

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Buku

- Anggani, Sudono. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Dirjen PPTA Depdikbud, 1995.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara, 2007.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2001.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- George, Ritzer, and Douglas J. Goodman. *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009.
- Kartono, Kartini. *Pengantar Riset Sosial*. Bandung: Alumni, 2006.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Surjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Mulyasa. *Managemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Musbikin, Imam. *Buku Pintar PAUD (Dalam Perspektif Islam)*. Yogyakarta: Laksana, 2010.
- Mustofa, Yasin. *EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sketsa, 2007.
- Redaksi, Tim. UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdeknas) (2003).
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdikbud, 2005.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. 1 Cet-1. Jakarta: Kencana, 2011.
- Suyadi. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1999.
- Ulfah, Suyadi dan Maulidya. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,

2013.

W. Santrock, John. *Perkembangan Anak*. 11 Jilid 1. Jakarta: Erlangga, 2007.

Waspada, Edy. “Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional Dan Latihan Kecerdasan Kinestetik Terhadap Kemampuan Motorik Dan Kecerdasan Emosional.” Universitas Sebelas Maret, 2014.

Yayasan Penyelenggara Peterjemah/Pentafsir Al-Qur'an. *Al-Qur'an Dan Terjemah*. Madinah: Muja'mma' Al Malik Fahd Li Thiba'at Al Mush-Haf Asy-Sarif, 2015.

Sumber Jurnal dan Hasil Penelitian

Andriani, Tuti. “Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.” *Jurnal Sosial Budaya* 9, no. 1 (2012): 121–36.

Hasanah, Uswatun. “Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 717–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.

Khasanah, Ismatul, Agung Prasetyo, and Ellya Rakhmawati. “Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Penelitian PAUDIA* 1, no. 1 (2011): 59–74.

Maisarah, Ayu, Muchammad Eka Mahmud, and Wildan Saugi. “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat.” *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1, no. 2 (2020): 46–54. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.7>.

Primasari, Heni. “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Menggunakan Media Tanah Liat Di Kelompok A1 TK Gita Insani Sleman.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2013. <https://eprints.uny.ac.id/14405/>.

Romlah, Romlah. “Pengaruh Motorik Halus Dan Motorik Kasar Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini.” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 131. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2314>.

Sularsih, Tri. “Meningkatka Keterampilan Motorik Halus Menggunakan Media Tanah Liat Pada Anak Kelompok A TK Tunas Karya II Desa Kayen Kecamatan Pacitan Kabupaten Pacitan Tahun 2019.” *Jurnal VISIONER: Hasil Penelitian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (2021): 26–37. <http://jurnal.lppm-staifapacitan.ac.id/index.php/jvis>.

Yudiwinata, Hikmah Prisia, and Pambudi Handoyo. “Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak.” *Paradigma* 02 (2014): 1–5.

Sumber Wawancara

Maryanti, Desi. “Hasil Wawancara Tentang Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak.” 2021.

Yeti, Helda. “Hasil Wawancara Tentang Strategi Guru Mengembangkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Tanah Liat.” 2021.